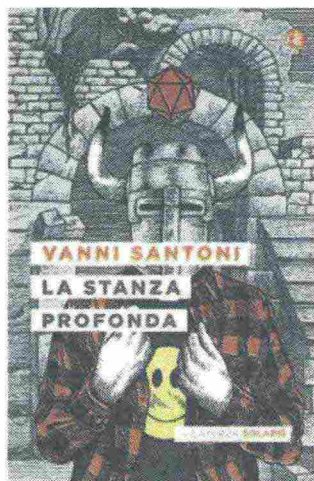


la stanza dei giochi



- **La stanza profonda**
- **Vanni Santoni**
- **Laterza**
- **pp. 156, euro 14**

■ Un gruppo di ragazzi si riunisce in un garage per tirare dadi, disegnare mappe fantastiche, inventare storie piene di pericoli. Incarnano maghi o guerrieri, di solito si scontrano contro mostri, e trasformano quel garage prima in un antro per grandissime avventure, poi in una cultura imbevuta di immaginari fantasy, o horror, mondi talmente interessanti e gravidi di misteri che quel rito va avanti per vent'anni.

Ogni martedì, per venti anni, i ragazzi entrano uno alla volta in una stanza di una provincia italiana, con matite e dadi, e si catapultano fuori dalla realtà. Vanni Santoni ha finalmente raccontato un pezzo di storia degli anni Ottanta e Novanta, il mondo dei giochi di ruolo, nel libro *La stanza profonda*.

La scrittura mescola memoir e aspetti romanzeschi,

per compiere il percorso che di solito spetta alla saggistica: indagare, con dati, una parte di realtà lontana dalle narrazioni. Questo esperimento – che per la prima volta porta la **Laterza** a partecipare al Premio Strega – sintetizza anche bene l'orizzonte della casa editrice, che da anni punta ad ancorare la saggistica a storie raccontate con un taglio letterario.

Ai ragazzi è sufficiente una frase pronunciata da chi conduce il gioco di ruolo – il cosiddetto master – per attivare la magia: «Sentite un rumore da ovest».

In una provincia segnata da rapine, droghe e incidenti in motorino, il gruppetto conduce una sorta di vita parallela, ed è difficile stabilire se si tratti di una resa o se invece non sia anche una forma di resistenza passiva.

Il sapore forte del libro è la nostalgia. Ogni pagina gronda rimpianto per un'epoca d'oro in cui esisteva solo l'amicizia, magliette schizzate di Fanta e occhiali riparati con nastro adesivo. Si sa, più l'adolescenza è spensierata più ha la forma di un formicaio di mostri. Secondo Santoni, quei giochi, come il celebre *Dungeons & Dragons*, costituiscono un rito che traghetta verso l'età adulta. Di fatto, per anni, è stato un rito planetario: «si stima che nel picco di metà anni Ottanta ci fossero dieci milioni di giocatori di ruolo». Messe insieme, sono cinque milioni di stanze profonde. Un bunker infinito di geni carbonari. I giochi di ruolo si erano ispirati alla letteratura, da J.R.R. Tolkien a H.P. Lovecraft, era giusto che prima o poi la loro epopea confluisse di nuovo in pagine letterarie.

(francesco longo)